República de Nueva California

Facción de Fallout / Fallout 2 / Fallout 3 / Fallout: New Vegas / Van Buren

República de Nueva California

Personal	
Fundador	Aradesh Tandi Seth
Líder	Aradesh (2186 - 2196) Tandi (2196 - 2248) Joanna Tibbett (2248 - 2253) Wendell Peterson (2253 - 2273) Aaron Kimball (2273 - presente)
Miembros notables	Presidente Kimball Embajador Crocker General Oliver Coronel Moore Coronel Hsu Jefe Hanlon Alice McLafferty
Ubicaciones	
Sede	República de Nueva California
Conexiones	
Relacionadas	1º de Reconocimiento de la RNC Ranger de la RNC
Jugabilidad	
Apariciones	*Fallout* *Fallout 2* *Fallout 3* *Fallout: New Vegas* *Van Buren*

Icono de reputación en el Pip-Boy.

Para la ciudad, vea República de Nueva California (pueblo).

La **República de Nueva California** (RNC) es una federación democrática cuyos territorios engloban buena parte del suroeste de los antiguos Estados Unidos: toda California, parte de Oregón y Nevada, unas regiones de México y algunos asentamientos a lo largo del río Colorado. Tras experimentar una expansión espectacular aprovechando la debacle del Enclave a manos del Elegido, la RNC finalmente encontró a la horma de su zapato en la Legión de César.

La República de Nueva California aparece en *Fallout 2* y *Fallout: New Vegas*, y es mencionada en el final canónico de *Fallout*. También iba a formar parte de *Van Buren*, el cancelado *Fallout 3* de Black Isle.

Contenido [mostrar]

Sociedad

La mayoría de la población RNC está formado por agricultores, comerciantes, viajeros y colonos pobres que buscan protección frente a los peligros del mundo post-apocalíptico, esta protección es un lujo que por lo general sólo está disponible para los ricos y poderosos.

A cambio de su protección, los ciudadanos pagan los impuestos que se utilizan sobre todo en fines militares: para armar, entrenar y abastecer a las tropas. Los habitantes del Yermo pueden poner asentamientos propios bajo la jurisdicción de la RNC si se les solicita, sin embargo esta práctica es controvertida en el Mojave debido a los rumores de una supuesta intimidación por parte de la República a asentamientos más débiles y su incorporación a la RNC en contra de su voluntad.

La RNC impone reglas estrictas a sus ciudadanos y a sus ciudades: los crímenes en el Mojave suelen castigados con la muerte, llevar armas desenvainadas, prostituirse, las apuestas y la esclavitud no están permitidas dentro de los límites de una ciudad de la RNC.

Se detiene a las personas que se encuentren bajo la influencia de alcohol o drogas.

A pesar de esto, la RNC no es autoritaria y es generalmente liberal hacia las personas que cometen delitos menores.

La actuación policial (tanto civil como militar) en los márgenes del territorio de la RNC y fuera de él es por lo general de mala calidad, esto es evidente, se pueden ver soldados fuera de servicio de la

RNC que buscan entretenimiento y puede ser vistos ebrios, apostando o recurriendo a prostitutas.

Un rasgo notable de la Nueva República de California, y, a menudo, a la molestia de sus ciudadanos, es la tendencia del gobierno a ser excesivamente burocrático y dar poder a aquellos que tienen mejores "antecedentes" o ancestros famosos/ricos, que a aquellos que son habilidosos. Esto hace que muchas ciudades fronterizas de la RNC se sientan solas o poco escuchadas al no poder participar en muchos asuntos políticos.

El presidente es el factor más importante al decidir el curso que la República debe tomar. Por ejemplo, bajo Tandi (que sirvió más de diez mandatos como Presidente; algo que César burla como indicativa que la RNC es una monarquía en lugar de una democracia), la RNC creció sustancialmente, centrando sus esfuerzos en la reconstrucción de la infraestructura antes de la guerra y el reinicio el desarrollo tecnológico. Mientras que bajo Aaron Kimball, la RNC se ha vuelto más imperialista y expansiva, extendiéndose demasiado en varios frentes.

Historia

La República de Nueva California tiene sus orígenes en un pequeño asentamiento llamado Arenas Sombrías, fundado en 2142 por un grupo de antiguos residentes del Refugio 15 con el GECK proporcionado por dicho refugio. En diciembre de 2161, la llegada del Morador del Refugio cambió el destino del pueblo para siempre: acabó con la creciente amenaza de los mutascorpio y rescató a Tandi, la hija de Aradesh (el líder de la comunidad en aquel entonces), de las garras de los Grandes Khans (que además fueron diezmados y casi exterminados por el Morador del Refugio, con lo que desapareció uno de los mayores problemas para el asentamiento).

Los años siguientes fueron un periodo de prosperidad y crecimiento para Arenas Sombrías, basados en buena medida en una floreciente ganadería con grandes rebaños de brahmanes; a la larga esto tendría también consecuencias negativas por el poder e influencia que los grandes "barones" ganaderos llegarían a acumular. En 2186 se constituyó oficialmente la **República de Nueva California**, siendo Aradesh su primer presidente y líder fundador. Tras la desaparición de Aradesh y Seth durante el transcurso de una expedición en 2196, Tandi fue elegida por unanimidad como nueva presidenta.

Para entonces, la RNC era ya una emergente federación que incluía los estados de Arenas Sombrías, Los Angeles, Maxson, El Eje y Dayglow. En las décadas siguientes, bajo el liderazgo de Tandi, la República continuaría extendiendo su poder e influencia por el Yermo.

Los conflictos mas destacados en los que ha participado la república es la guerra contra la Hermandad del Acero, la destrucción de la base navarro del Enclave y su conflicto en New Vegas con la Legión de César.

Después de una batalla contra Hermandad del Acero, consiguieron hacerse con el control de la central Solar HELIOS 1, y la hermandad no tuvo más remedio que huir de el complejo. También tiene el control de la Presa Hoover, que mantuvo después de una encarnizada batalla contra La legión de César.

En Fallout: New Vegas está en una situación en la que no puede abarcar todos sus territorios y está enzarzada en una lucha con la Legión de César y el Sr. House por el control de New Vegas. La República de Nueva California ha luchado duro contra la Legión de Cesar en la Presa Hoover, y a duras penas han conseguido ganar la batalla.

Las tropas de La República de Nueva California del Campamento McCarran han perdido el contacto con los miembros de la Presa de Hoover y también ha perdido el contacto con la zona Oeste y se encuentra desmoralizada y sin equipo debido a su Guerra contra los miembros de la Legión de César. Su organización se alía con la del Sr. House, el multimillonario dueño de Strip que les da alojo a la organización en el área sur del Strip, ahí se puede encontrar la Embajada de la RNC, donde empezaremos nuestra carrera con la República para detener a Cesar y su legión en la inminente batalla en Hoover.

Según los estándares post-apocalípticos, la RNC es un modelo del éxito económico y del buen carácter ético: la emancipación política, los derecho y un nivel de vida mejor que el resto de los habitantes del Yermo son una realidad cotidiana para sus más de 700.000 ciudadanos. En la actualidad, la RNC se encuentra en un estado de transición, con un rápido crecimiento económico y un cambio radical en el liderazgo político poniendo en peligro sus grandes ideales humanitarios. En ninguna parte es esto más evidente que en el Mojave, donde la ocupación de la presa Hoover ha mejorado el acceso a la electricidad y el agua, pero a costa de agotar su presupuesto y embrollar sus fuerzas armadas en un proyecto imperialista moralmente corrosivo.

El objetivo del gobierno de la RNC es anexar New Vegas como un estado más de la república. A pesar de que ya controla la Presa Hoover, su tratado con el Sr. House y las tres familias la obliga a destinar el 5% de la producción eléctrica y de agua de la presa, para el uso local de forma gratuita. Para colmo de males, la RNC está en el camino entre New Vegas y los sangrientos invasor

ESTADOS Y CIUDADES CONOCIDAS

*(Estado) - (Capital) * indica que el Estado y el capital tienen el mismo nombre.*

- Arroyo
- Boneyard
- Dayglow
- El Eje
- Klamath
- Maxson
- Redding
- Arenas Sombrías - República de Nueva California
- Ciudad Refugio

Relaciones con el exterior

Muchas personas en los yermos occidentales tienen sentimientos diferenciados acerca de la RNC. Algunas personas apoyan firmemente los objetivos de la República de extender la democracia y los derechos, y otros se oponen vehementemente a sus métodos de "controlar" todo lo que entra en contacto con ellos.

Los habitantes del Yermo que estaban acostumbrados a no tener más que un alcalde o sheriff ahora de repente pasan a ser parte de una estructura política compleja y tienen que pagar impuestos, algunos lo ven como una pérdida de los estilos de vida que una vez los definieron.

Como el poder y el territorio de la RNC creció, se hizo enemigos progresivamente más fuertes que pondrían a prueba la determinación de la República.

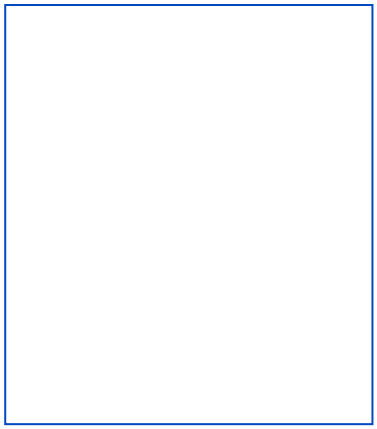
Viendo el crecimiento y el éxito de la RNC como una amenaza a su poder e influencia, la Hermandad del Acero lanzaría una campaña militar con el objetivo de "pacificar" a la RNC y a recuperar la tecnología que la RNC no era plenamente capaz de comprender. Después evitando por poco la derrota en los primeros días de la guerra, la RNC acaba obligando a la Hermandad a retirarse y esconderse. La RNC había hecho retroceder a su oponente más fuerte hasta ahora, pero a un costo. Con la destrucción de sus reservas de oro en los primeros días de la guerra, la República no podía seguir financiando su costosa guerra con la Hermandad por mucho tiempo, a menos que se adquirieran más ingresos.

Militar

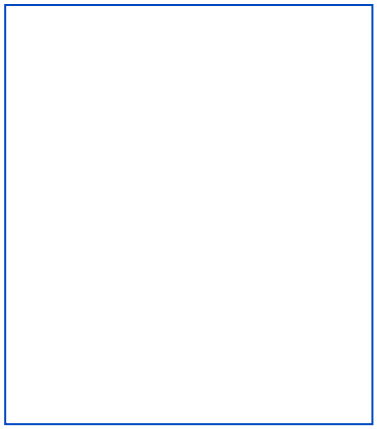
El ejército de la RNC se compone de varias divisiones, incluyendo una caballería especial y unidades mecanizadas. Además, muchas de sus principales ciudades están protegidas y patrulladas por agentes de policía fuertemente armados. Una de sus unidades de Fuerzas Especiales se compone de los Rangers de la Nueva California, un grupo selecto que se comprometió a proteger a la gente de los yermos, como los Rangers de Texas de la antigüedad. Se dice que tienen numerosas casas de seguridad a través de los yermos, y que las utilizan para atacar esclavistas fuera del territorio de la RNC (por lo general en el Norte). La RNC también tenía la costumbre de establecer "mariscales" en los principales centros de población de su territorio, quienes eran los responsables de hacer cumplir las leyes de la RNC en toda la República.

Necrófagos, super mutantes y humanos eran todos conocidos por servir en las fuerzas armadas de la República. La RNC obtuvo acceso a un número limitado de Vertibirds en su batalla con el Enclave en la Base Navarro, junto con la Hermandad del Acero.

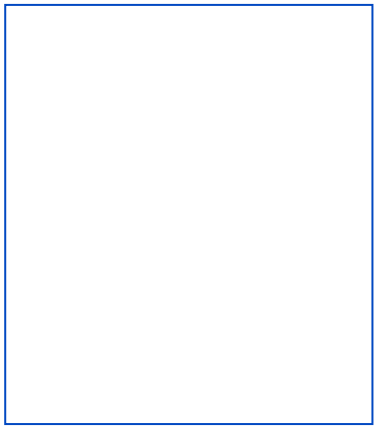
Moneda de la RNC



Billete de $100 de la RNC



Billete de $20 de la RNC



Billete de $5 de la RNC

Monedas de la RNC

Ideología

De carácter supuestamente demócrata, liberal y progresista, la RNC destaca también por sus puntos estatistas y militaristas, además de expansionistas. La RNC intenta reinstaurar el sistema anterior y dice luchar por la democracia, la libertad y el progreso. Sin embargo, en muchas ocasiones esto se pone en duda al ocupar muchos asentamientos sin ningún acuerdo o tratado. Ideológicamente, deberían simpatizar con los Reyes, también liberales. Sin embargo, estos últimos en vez de luchar

por el progreso, luchan por la libertad y la independencia. La RNC se podría emular al Partido Demócrata de los Estados Unidos de América.

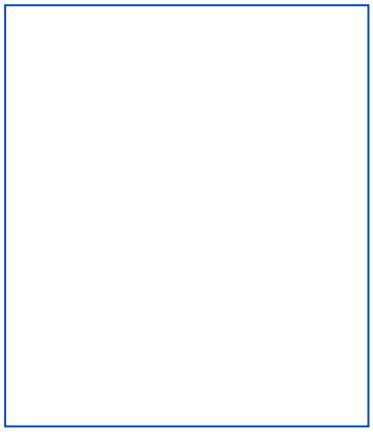
Apariciones

La organización de la **República de Nueva California** aparece en *Fallout 2*, *Fallout:New Vegas* y *Van Buren* pero es mencionada en *Fallout* y *Fallout 3*.

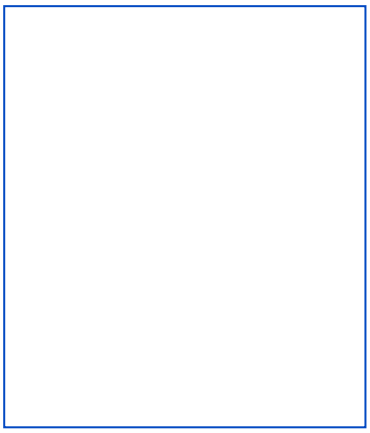
Galería

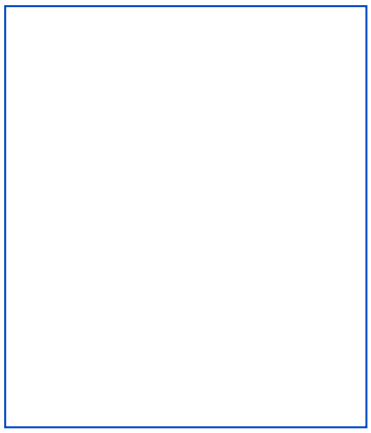
Posters

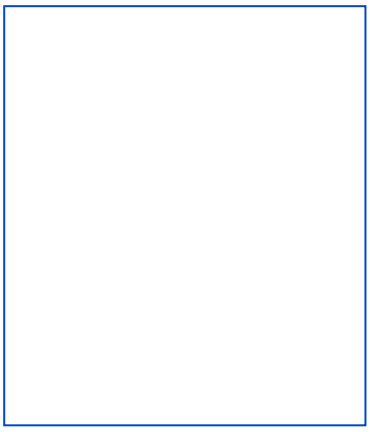
Bandera de la RNC en 2241

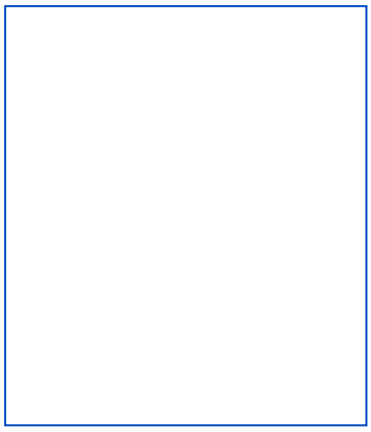


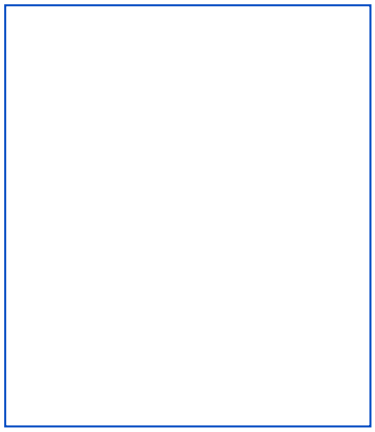
Propaganda

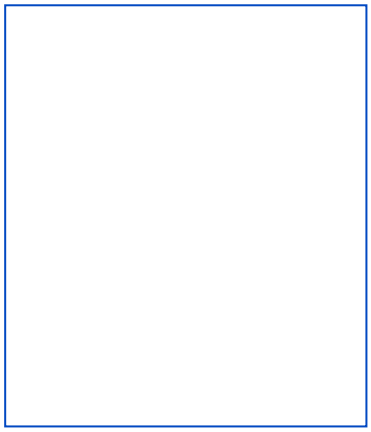


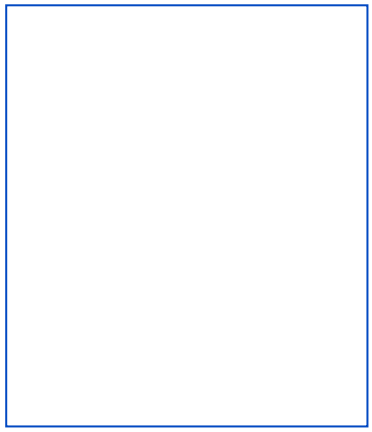










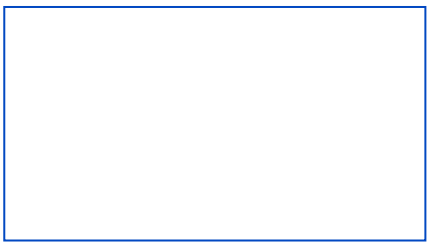


Otros

Modelos de distintos soldados de la RNC

Rangers de la RNC

Rangers Veteranos de la RNC



Tandi, presidente de la RNC en 2241

Aradech, primer presidente de la RNC en (2189-2196)

Obtenido de «http://es.fallout.wikia.com/wiki/Rep%C3%BAblica_de_Nueva_California?oldid=82001»

Categorías: República de Nueva California | Facciones de Fallout 2 | Facciones de Van Buren | Facciones de Fallout: New Vegas | Facciones solo mencionadas en Dead Money | Facciones solo mencionadas en Honest Hearts | Facciones solo mencionadas en Lonesome Road | Facciones solo mencionadas en Fallout 4 | Facciones de la Biblia de Fallout | Facciones de All Roads | Paises de la posguerra

Idiomas: English | Deutsch | Русский | Polski | Italiano | Português | Български | Suomi | Nederlands